



Povzetek projekta Po kreativni poti do znanja 2016/2017 za namen objave in predstavitve na spletni strani sklada

1. Polni naslov projekta: Inovativni pristopi k zagotavljanju odgovornih in pluralnih medijev v Sloveniji

- **V katero področje na prvi klasifikacijski ravni KLASIUS-P se uvršča projekt glede na vsebinsko zasnovu** (neustrezno področje izbrišite):

3 - Družbene, poslovne, upravne in pravne vede

2. V sodelovanju z: (navede se univerza oz. samostojni visokošolski zavod, ki je prijavil projekt in članica, ki je nosilka projekta ter partnerja – podjetja, ki je/sta vključena v projekt)

Fakulteta za uporabne družbene študije v Novi Gorici in Parsifal d.o.o.

3. Besedilo:

- Opredelite problem, ki se je razreševal tekom izvajanja projekta

Projekt je obravnaval način delovanja medijev in produkcije vsebin s poudarkom na doseganju ravni pluralizacije in kvalitete ter ohranjanjem položaja medijev na trgu, ki je podvržen konkurenci in uspešnosti oglaševalskih strategij. Usmerjen je bil v načine preučevanja vsebin medijev z namenom razumevanja usmerjenega trženja, ki temelji na selekciji vsebin in načrtovanju vizualne podobe oglasov.

- Opišite potek reševanja problema oz. kratek povzetek projekta

Na podlagi interdisciplinarnega sodelovanja študentov in strokovnjakov je bil v projektu razvit produkt - Inovativna metodologija za analizo medijskih vsebin, ki vključuje prepoznavo vsebinskih in semiotičnih elementov medijskega pisanja ter upošteva smernice sodobnega komunikacijskega razvoja, ki je korenito spremenil načine medijskega poročanja v zadnjem desetletju. Upoštevanje smernic metodologije omogoča zagotovitev a) pluralizacije medijev in b) aktivnega občinstva skozi aspekt semiotičnih in diskurzivnih prvin analize vsebin, postavljenih v širši družbeno-politični kontekst delovanja medijskih ustvarjalcev. Poleg tega razvoj Inovativne metodologije omogoča načrtovanje strategije oglaševanja, ki ima nepreden pomen za delovanje partnerja v projektu - podjetje Parsifal. Razumevanje medijskih vsebin je za delovanje podjetja v projektu pomembno, saj se ukvarja s tržnimi raziskavami, medijske vsebine pa narekujejo način in vsebino oglaševanja. Projekt se je s svojimi aktivnostmi in končnimi rezultati spoprijel ne le z akademskimi in gospodarskimi izzivi, ampak tudi z družbenimi izzivi. Končni produkt omogoča boljše poznavanje medijskega prostora, ki igra ključno vlogo pri ustvarjanju podob o družbenem okolju in ima velik vpliv na konstrukcijo aktualnih dogodkov. Medijska sporočila se prenašajo skozi različne komunikacijske kanale in naslavljajo posameznike tako v intimnem prostoru doma, kot tudi na javnih prostorih. Pomembno je, kaj se v medijih predstavi, na kakšen način so sporočila komunicirana (vizualno in diskurzivno) in pa tudi kaj v medijih ni zastopano. Mediji so namreč sestaven in bistven element demokratične družbe. Poleg tega, da javnost informirajo o aktualnih dogodkih in ključnih dilemah v družbi, jim omogočajo tudi oblikovanje stališč, deljenje mnenj in interpretacij. Pluralizacija medijev je ključni pogoj za doseganje demokratične performance. Poleg

tega raznolikost in kvaliteta vsebin vključuje tudi prostor za civilno iniciativo in aktivno udeležbo prejemnikov vsebin pri soustvarjanju medijskega prostora. Vloga medijev v demokratični družbi je povezana tudi z zaupanjem uporabnikov v vsebine. Razvoj metodologije je bil usmerjen v prepoznavo dejavnikov spodbujanja aktivne publike, saj predvsem medijski kanali vezani na spletno komuniciranje ne le omogočajo, ampak zahtevajo kritične prejemnike vsebin, ki soustvarjajo medijski prostor.

- Navedite in opišite rezultate projekta ter njihov doprinos k družbeni koristnosti

Na podlagi uporabe Inovativne metodologije bodo imeli mediji možnost izboljšanja delovanja na področju vodenja, novinarskega dela in celotne produkcije medijskih vsebin

Na podlagi smernic oglaševanja, ki izhaja iz Inovativne metodologije, bo omogočena izboljšava promocije medijev v medijskem okolju in širšem družbene kontekstu, ki bo temeljila na podlagi zagotavljanja kvalitete in etičnosti

Mediji, ki bodo upoštevali izoblikovano Inovativno metodologijo bodo lahko na tej podlagi bolje sledili potrebam svoje ciljne publike, s tem pa potencialno tudi poslovno performanco, kar potencialno vodi v zaposlovanje novih kadrov

Uporaba metodologije omogoča spodbujanje bolj aktivne udeležbe prejemnikov medijskih vsebin pri soustvarjanju medijskega prostora, kar krepi civilno iniciativo

Inovativna metodologija tudi omogoča doseganje pluralizacije in kvalitete medijskega prostora, ki je pogoj za uspešno delovanje in razvoj demokratične družbe

Metodologija prispeva k možnostim za korektno vrednotenje za kakovosti medijev iz vidika njihovega prispevka k razvoju reflektivnega mišljenja kot predpogoja za spodbujanje aktivnega državljanstva in podjetniškega duha v družbi

4. Priloge:

- Slikovno gradivo: Priložite vsaj dve sliki npr. sliko končnega produkta, sliko študentov pri delu na projektu, sliko s sestankov ipd. Pri pošiljanju slik bodite pozorni, v kolikor gre za končni produkt, da bo zadoščeno zahtevam glede informiranja in obveščanja (ustrezni logotipi itd.).

Povzetek projekta Po kreativni poti do znanja 2016/2017 za namen objave in predstavitve na spletni strani sklada

1. Polni naslov projekta: Razvoj spletnega osebnega psihosocialnega svetovalca

- V katero področje na prvi klasifikacijski ravni KLASIUS-P se uvršča projekt glede na vsebinsko zasnovo (neustrezno področje izbršite):

- 0 - Splošne izobraževalne aktivnosti/izidi
- 1 - Izobraževalne vede in izobraževanje učiteljev
- 2 - Umetnost in humanistika
- 3 - Družbene, poslovne, upravne in pravne vede
- 4 - Naravoslovje, matematika in računalništvo
- 5 - Tehnika, proizvodne tehnologije in gradbeništvo
- 6 - Kmetijstvo, gozdarstvo, ribištvo, veterinarstvo
- 7 - Zdravstvo in sociala
- 8 - Storitve
- 9 - Neopredeljeno po širokem področju

2. V sodelovanju z: (navede se univerza oz. samostojni visokošolski zavod, ki je prijavil projekt in članica, ki je nosilka projekta ter partnerja – podjetja, ki je/sta vključena v projekt)

Fakulteta za uporabne družbene študije v Novi Gorici v sodelovanju s projektom Talk Through informacijski sistemi, d.o.o.

3. Besedilo:

- Opredelite problem, ki se je razreševal tekom izvajanja projekta

Ideja projekta izhaja iz velike prisotnosti stresa in posledično težav v duševnem zdravju v družbi, ki zaradi stigme ali nedostopnosti ustrezne pomoči ostajajo nerazrešene. V Evropi trpi zaradi duševnih težav vsaj enkrat v življenju tretjina prebivalstva. V Sloveniji so duševne težave obravnavane ali v okviru socialno zdravstvenega sistema ali pa povsem neregulirane. Zdravstveni sistem zagotavlja kakovost, a je hkrati povod za stigmatiziranje osebe, ki poišče tovrstno pomoč. Po drugi strani pa ljudje, ki iščejo psihološko pomoč v zasebnem sektorju, ne moremo biti prepričani o kakovosti ponujenih storitev, nenazadnje poklic psihoterapevta v Sloveniji še ni registriran in reguliran. V projektu smo zato želeli razviti spletno aplikacijo, ki bo predstavljala znanstveno osnovano psihosocialno prvo pomoč za ljudi z duševnimi težavami. S tem bomo ljudem v duševni stiski omogočili prvi profesionalno in strokovno oblikovan svetovalno terapevtski stik, za katerega se jim ne bo potrebno vključiti v socialno zdravstven sistem. Takšen personaliziran in strokoven "osebni svetovalca" bo zagotavljal strokovno pomoč ljudem v stiski - komunikacija z njimi bo potekala na strokoven terapevtski način, opremilo se jih bo z osnovnimi strategijami za diagnostiko in obravnavo njihove težave, jim zagotovili ustrezne informacije in jih po potrebi napotili v ustrezne inštitucije.

- Opišite potek reševanja problema oz. kratek povzetek projekta

V projektu smo razvijali sistem, ki je najprej diagnosticiral stopnjo stresa pri uporabniku, ga usmeril ali na nadaljnji pogovor s terapevtom v živo ali na pogovor s spletnim svetovalcem. Pogovor s spletnim svetovalcem poteka v naravnem jeziku in je osnovan na kognitivno vedenjski terapiji.

Potek dela:

Ekipo v projektu so sestavljali študentje in mentorji s področja računalništva ter psihosocialne pomoči (PSP), podjetje Talk Through, d.o.o ter Inštitut Jožef Stefan.

Študentje psihosocialne pomoči so oblikovali diagnostiko, ki bo določila stopnjo stresa pri bodočem uporabniku sistema. Nadalje so izvedli polstrukturirane intervjuje, kjer so ugotovili, s kakšnimi stresnimi

situacijami se ljudje soočajo in kaj v takšnih situacijah razmišljajo in doživljajo. Na osnovi kognitivno vedenjske teorije (KVT) so tipična razmišljanja povezali s kognitivnimi distorzijami (KD) – neustreznim načinom razmišljanja, ki se pogosto pojavljajo pri ljudeh pri doživljanju prekomernega stresa. Nadalje so za vsako izmed kategorij KD izdelali prilagojen scenarij, ki uporabnika v naravnem jeziku vodi skozi psihoedukacijo in prilagojene vaje, ki naj bi mu zmanjšale stopnjo stresa.

Študentje računalniških znanosti so razumevanje psihološkega vidika doživljanja in miselnih napak predstavljenih s strani študentov PSP preoblikovali v računalniški jezik. S pomočjo algoritmov umetne inteligence so razvili sistem, ki je uporabnikov opis doživljanja težave v naravnem jeziku, uspel kategorizirati v ustrezno miselno distorzijo in na osnovi kategorizacije nadalje voditi prilagojen scenarij psihosocialne pomoči.

Sistem je bilo potrebno tudi dobro pretestirati in popraviti neustrezne načine klasifikacije, da se je na koncu čim manjkrat zmotil in je bilo doživetje uporabnika čim bolj zadovoljujoče.

- Navedite in opišite rezultate projekta ter njihov doprinos k družbeni koristnosti

Cilj in tudi rezultat projekta je razvit spletni osebni psihosocialni svetovalec, ki omogoča dostopno, diskretno, personalizirano in strokovno psihosocialno pomoč v primeru soočanja s prekomernim stresom. Rešitev je osnovana na uporabi algoritmov umetne inteligence ter kognitivno vedenjske terapije in poteka preko pogovora v naravnem jeziku. Verjamemo, da je se bodo ljudje, ki se soočajo s stresom lažje pogovorili s takšnim svetovalcem, kot obiskovali terapevte v okviru zdravstvenega sistema. Tako projekt prispeva k zmanjševanju stigmatizacije duševnih težav in razvoju pozitivnega odnosa do skrbi za duševno zdravje. Prav tako je pogovor, ki je osnovan na strokovni podlagi lahko boljša in varnejša izkušnja od nestrokovnih rešitev na trgu, ki se prodajajo za psihoterapevtske storitve. S tem projekt prispeva k boljšemu duševnemu zdravju v skupnosti. V prihodnje si želimo sistem nadgraditi z specializirano obravnavo posameznih vzrokov stresa, razširiti bazo znanja ter sistem povezati s terapevtskimi storitvami v živo.

4. Priloge:

- Slikovno gradivo: Priložite vsaj dve sliki npr. sliko končnega produkta, sliko študentov pri delu na projektu, sliko s sestankov ipd. Pri pošiljanju slik bodite pozorni, v kolikor gre za končni produkt, da bo zadoščeno zahtevam glede informiranja in obveščanja (ustrezni logotipi itd.).

Povzetek projekta Po kreativni poti do znanja 2016/2017 za namen objave in predstavitve na spletni strani sklada

1. Polni naslov projekta:

Program ustrezne oblike pomoči v primeru prekomernega igranja računalniških iger

- V katero področje na prvi klasifikacijski ravni KLASIUS-P se uvršča projekt glede na vsebinsko zasnovu (neustrezno področje izbrišite):

Zdravstvo in sociala

2. V sodelovanju z: (navede se univerza oz. samostojni visokošolski zavod, ki je prijavil projekt in članica, ki je nosilka projekta ter partnerja – podjetja, ki je/sta vključena v projekt)

Samostojni visokošolski zavod: Fakulteta za uporabne družbene študije v Novi Gorici
Partner: Zasebna psihoterapevtska praksa Dr. Nevenka Podgornik, Psihoterapija, supervizija, svetovanje in izobraževanje, s.p.

3. Besedilo:

- Opreделите problem, ki se je razreševal tekom izvajanja projekta

V okviru projekta smo odgovorili na zaznane potrebe v okolju glede prekomernega igranja računalniških iger, na način, ki predstavlja sistematično in celostno obliko pomoči otrokom in mladostnikom ter mlajšim odraslim. Obenem smo želeli doseči, da se sodelujoči partner intenzivneje usmeri v terapevtsko svetovalno delo z otroki in mladostniki s težavami v odraščanju, odnosno s prekomernim igranjem računalniških iger.

Pri razreševanju problema smo izhajali iz ocene, da se otrokom in mladostnikom ne nudi ustrezne sistematične in kontinuirane oblike strokovne pomoči, prav tako sta ostajala spregledana tudi pomoč staršem in celostno delo z družino, zato smo se usmerili v pripravo strokovnega programa za celotno družino, v kateri je prisotna problematika zasvojenosti z računalniškimi igrami.

- Opišite potek reševanja problema oz. kratek povzetek projekta

Projekt je potekal skladno z načrtovanimi aktivnostmi:

- seznanitev vseh sodelujočih s projektom in načrtovanimi aktivnostmi
- proučevanje domače in tuje literature relevantnih avtorjev
- pregled obstoječih programov pomoči (doma in v tujini) na področju prekomerne uporabne računalnika
- pregled ustreznih pristopov celostne oblike pomoči v primeru nekemične oblike zasvojenosti mladih
- izdelava individualnega in skupinskega svetovalno terapevtskega programa za mlade, ki prekomerno igrajo računalniške igre
- aktivno promoviranje izdelanega programa
- implementacija programa v prakso

- Navedite in opišite rezultate projekta ter njihov doprinos k družbeni koristnosti

V okviru projekta so bili doseženi naslednji rezultati:

- izdelana ocena trenutnega stanja (storitev, pomoči) in dejanskih potreb na področju pretiranega

igranja računalniški iger med mladimi

- zasnova programa za pomoč mladim, ki izkazujejo pretirano igranje računalniških iger
- aktivna promocija izdelanega programa
- implementacija programa v prakso

Menimo, da smo z izdelanim programom prispevali k razreševanju problematike, ki ne zadeva samo posameznika in njegovo družino, temveč predstavlja problem sodobne družbe in zahteva aktivno razreševanje problematike prekomernega igranja računalniških iger.

S pričujočim programom so poleg obstoječih preventivnih programov, otroci in mladostniki, hkrati pa tudi njihovi starši, ki iščejo pomoč za svoje otroke, pridobili strokovno zasnovan, po vzoru tujih uspešnih programov, sistematičen in kontinuiran ter celostni program pomoči.

4. Priloge:

- Slikovno gradivo: Priložite vsaj dve sliki npr. sliko končnega produkta, sliko študentov pri delu na projektu, sliko s sestankov ipd. Pri pošiljanju slik bodite pozorni, v kolikor gre za končni produkt, da bo zadoščeno zahtevam glede informiranja in obveščanja (ustrezni logotipi itd.).

Povzetek projekta Po kreativni poti do znanja 2016/2017 za namen objave in predstavitve na spletni strani sklada

1. Polni naslov projekta: Načrtovanje izhodišč razvojne strategije trajnostnega turizma v regiji

- V katero področje na prvi klasifikacijski ravni KLASIUS-P se uvršča projekt glede na vsebinsko zasnovu (neustrezno področje izbršite):

3 - Družbene, poslovne, upravne in pravne vede

- 2. V sodelovanju z: (navede se univerza oz. samostojni visokošolski zavod, ki je prijavil projekt in članica, ki je nosilka projekta ter partnerja – podjetja, ki je/sta vključena v projekt)

Fakulteta za uporabne družbene študije v Novi Gorici; Svetovanje in izobraževanje, dr. Andrej Raspor, s.p.; Razvojna agencija ROD Ajdovščina

3. Besedilo:

- Opredelite problem, ki se je razreševal tekom izvajanja projekta

Politike razvoja turizma se v Sloveniji sicer vodijo na nacionalni ravni, tudi skozi strategijo pametne specializacije, še najbolj plastične pa nastajajo na občinskih ravneh. Ob veliki občinski fragmentaciji tako lahko govorimo o več kot 200 strategijah razvoja turizma. Ob taki kvantiteti usmeritvenih dokumentov lahko prihaja do neuskkljenosti in težav pri udejanjanju razvojnih načrtov. Gospodarstvo, ki na področju turizma deluje ne le izven občinskih, temveč v veliko primerih celo izven nacionalnih okvirjev pa v takih dokumentih lahko ne najde potrebne podpore za lastno delovanje. Tako smo s partnerji zasnovali način dela, ki se sicer osredotoča na prijavitelju bližnje geografsko okolje – Vipavsko dolino. Že v začetni analizi in pregledu stanja smo namreč ugotovili, da prihaja na tem območju do iniciativ povezovanja in vodenja skupne razvojne strategije za področje razvoja turizma. Ta iniciativa je vidna skozi implementacijo skupne blagovne znamke in spletnega portala www.vipavskadolina.si. Študentje so spoznali kombinacijo organizacijskega in raziskovalnega dela, okrepili so svoje organizacijsko-komunikacijske kompetence, občinam pa smo ponudili realne rešitve ki bodo lahko pripomogle k strateškemu načrtovanju razvoja turistične dejavnosti, ki bo, kar je najpomembnejše, predmet konsenza med različnimi deležniki v občini (pripravljavci politik, gospodarskimi družbami, nevladnimi organizacijami, civilno družbo).

- Opišite potek reševanja problema oz. kratek povzetek projekta

V prvi fazi smo se s študenti spoznali s temeljnimi dokumenti in postavkami, ki opredeljujejo koncept 'trajnostnega turizma' Poleg domačih praks s področja trajnostnega turizma, študentje analizo razširijo na področje bivše Jugoslavije, EU in ostalega sveta.

V naslednji fazi smo izbrali občine, ki so sodelovale v projektu, prošnjo za sodelovanje pri anketiranju smo poslali na vse občine v državi, medtem ko smo se zaradi skupne iniciative pod blagovno znamko Vipavska dolina odločili za podrobnejšo analizo znotraj 6 občin, natančneje: Ajdovščina, Vipava, Renče Vogrsko, Miren Kostanjevica, Šempeter Vrtojba, in Nova Gorica.

Nadalje, znotraj vsake občine smo detektirali ključne deležnike. Delo je potekalo na način vzpostavitve kontakta s predstavniki občin, ti so nam posredovali njihove kontakte s potrebnih področij (poleg občine še gospodarstvo in nevladni sektor).

Sledila je izvedba skupinskih intervjujev s ključnimi deležniki za vsako občino posebej. Ti so bili izvajani v živo. Študentje so se srečali s predstavniki občine, gospodarstva in nevladnega sektorja, ter opravili skupinski intervju (ga posneli, prepisali ter pripravili analizo, ki je služila za nadaljnje delo).

V naslednji fazi je sledila, na podlagi informacij ter ocen prejetih preko skupinskih intervjujev, priprava izhodišč za oblikovanje osnutka strategije razvoja 'trajnostnega turizma'. S študenti smo oblikovali 16 konkretnih predlogov ter s pomočjo orodja CRIPREDE pripravili oceno izvedljivosti za vsakega od predlogov.

V zadnji fazi je sledila izvedba skupinske delavnice, z vabljenimi istimi deležniki, kot so sodelovali v

skupinskih intervjujih, katerih naloga je da predstavijo svoje mnenje o osnutku izhodišč – oceno omenjenih predlogov.

- Navedite in opišite rezultate projekta ter njihov doprinos k družbeni koristnosti

Temeljni rezultat projekta je otipljiv, v načrtovanem osnutku izhodišč razvojnih strategij trajnostnega turizma smo deležnikom 6 občin Vipavske doline ponudili 16 konkretnih predlogov, ter za vsak predlog usklajeno oceno izvedljivosti le-tega.

Dodatno kot doprinos k družbeni koristnosti velja omeniti sam način dela, ki je bil izjemno vključujoč. Za pomoč pri izvedbi projekta, smo se namreč obrnili na župane posameznih občin ter jim pojasnili namen in cilje projekta. S strani vseh 6 občin smo bili deležni pozitivnega odziva, na način napotitve, k osebam, ki so nam služile kot pomoč pri organizaciji in angažmaju deležnikov tako s področja gospodarstva kot tudi neprofitnega sektorja. Tako smo lahko uspešno izvedli vseh 6 skupinskih intervjujev ter ob pomoči orodja CRIPREDE identificirali 16 predlogov, ki lahko služijo kot izhodišča razvojne strategije trajnostnega turizma za področje Vipavske doline. Te predloge smo na dodatni delavnici še dodatno podvrgli analizi z vidika izvedljivosti.

S takim načinom dela smo povečali zavedanje na občinskih ravneh, torej pri dejanskih snovalcih politik – o pomenu usklajenega nastopanja na področju razvojnih strategij trajnostnega turizma

4. Priloge: NI

- Slikovno gradivo: Priložite vsaj dve sliki npr. sliko končnega produkta, sliko študentov pri delu na projektu, sliko s sestankov ipd. Pri pošiljanju slik bodite pozorni, v kolikor gre za končni produkt, da bo zadoščeno zahtevam glede informiranja in obveščanja (ustrezni logotipi itd.).

Povzetek projekta Po kreativni poti do znanja 2016/2017 za namen objave in predstavitve na spletni strani sklada

1. Polni naslov projekta: Travma nekoč in danes - inovativni pristopi pri obravnavi travme

- V katero področje na prvi klasifikacijski ravni KLASIUS-P se uvršča projekt glede na vsebinsko zasnovo (neustrezno področje izbrišite):

- 0 - Splošne izobraževalne aktivnosti/izidi
- 1 - Izobraževalne vede in izobraževanje učiteljev
- 2 - Umetnost in humanistika
- 3 - Družbene, poslovne, upravne in pravne vede
- 4 - Naravoslovje, matematika in računalništvo
- 5 - Tehnika, proizvodne tehnologije in gradbeništvo
- 6 - Kmetijstvo, gozdarstvo, ribištvo, veterinarstvo
- 7 - Zdravstvo in sociala**
- 8 - Storitve
- 9 - Neopredeljeno po širokem področju

2. V sodelovanju z: (navede se univerza oz. samostojni visokošolski zavod, ki je prijavil projekt in članica, ki je nosilka projekta ter partnerja – podjetja, ki je/sta vključena v projekt)

FUDŠ in UNG (Univerza v Novi Gorici)

3. Besedilo:

- Opredelite problem, ki se je razreševal tekom izvajanja projekta

Raziskave kažejo, da je število ljudi, ki trpijo zaradi posledic travmatičnih dogodkov mnogo večje, kot se je do sedaj mislilo. Ljudje, ki so preživeli travmatične dogodke, so bili pogosto prezrti v programih nujenja pomoči ali pa celo niso bili resno vzeti. Še vedno namreč prevladuje biomedicinski model, ki težave pojasnjuje s patološkimi fiziološkimi procesi, pozablja pa na pomen posameznikovih medosebnih odnosov in njegove kvalitete življenja. Iz raziskav in klinične prakse pa vemo, da nezdravljena travma občutno vpliva na kvaliteto življenja posameznika in pušča posledice tako na zdravstvenem stanju travmatiziranega, kot tudi na njegovih medosebnih odnosih, samozavesti, delovni uspešnosti ipd. Takšni ljudje se pogosto znajdejo v zdravstvenem sistemu zaradi sekundarnih težav kot npr. depresije, holesterola, nespečnosti, agresivnih teženj..., ker pa ne naslavljajo izvora težav – travmatične izkušnje, ostaja zdravljenje neuspešno. Zadnja verzija diagnostičnega priročnika duševnih motenj (ang. DSM-V ali Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders) prepoznava, da je celo več kot 50 duševnih motenj povezanih s predhodnim travmatičnim doživetjem. Če bi v Sloveniji imeli primerne diagnostične pripomočke, ki bi prepoznali izvor težav v travmatičnem dogodku in bi pri obravnavi travm upoštevali širši vidik, ne le medicinskega, bi bilo zdravljenje uspešnejše, duševno zdravje in splošna družbena klima pa spodbudnejša.

S projektom smo želeli ustrezno odgovoriti na zaznane potrebe po primernih diagnostičnih pripomočkih ter umestiti travmatične dogodke v širši družbeno-kulturni kontekst. Neposreden rezultat projekta - oblikovani diagnostični pripomočki in smernice, primerne za slovenski prostor, predstavljajo kreativno in inovativno rešitev uporabno za širše družbeno okolje.

- Opišite potek reševanja problema oz. kratek povzetek projekta

- Seznanitev pedagoških mentorjev z vsebinsko problematiko s strani delovnega mentorja.
- Seznanitev študentov s strani delovnega in pedagoških mentorjev z vsebinsko zasnovo projekta in opredelitev nalog.

- Pregled obstoječih diagnostičnih pripomočkov v tujini pod vodstvom delovnega mentorja.
- Prevod in priprava izbranih vprašalnikov za slovenski prostor pod vodstvom pedagoškega mentorja 1.
- Preverjanje lastnosti vprašalnikov na pilotski raziskavi pod vodstvom pedagoškega mentorja 3.
- Izbor najustrežnejšega vprašalnika in priprava vseslovenske raziskave pod vodstvom delovnega mentorja.
- Analiza podatkov iz vprašalnika in oblikovanje zaključkov pod vodstvom delovnega mentorja.
- Pregled in analiza kulturno-zgodovinskih virov pod vodstvom pedagoškega mentorja 2.
- Izvedba intervjujev in analiza zbranega gradiva pod vodstvom pedagoškega mentorja 3.
- Usklajevanje zbranih ugotovitev in oblikovanje smernic zdravljenja pod vodstvom delovnega mentorja.
- Priprava poročil, gradiv in smernic pod vodstvom delovnega mentorja.
- Objava rezultatov, strokovna publiciteta (vsi mentorji)
- Predstavitve poteka projekta in analize uspešnosti širši akademski publiki (študenti in predavatelji) kot primer prikaza dobre prakse prenosa teoretičnega znanja v prakso.

- Navedite in opišite rezultate projekta ter njihov doprinos k družbeni koristnosti

Na osnovi teoretičnih izhodišč in uveljavljene prakse v tujini smo prevedli več relevantnih vprašalnikov za diagnosticiranje in klasificiranje travmatičnih dogodkov in spremljajočih simptomov. Na podlagi preverjanja lastnosti vprašalnikov smo naredili izbor najustrežnejšega vprašalnika in opravili raziskavo pogostosti travmatičnih dogodkov in simptomov v slovenski populaciji. Istočasno je potekala raziskava kulturno zgodovinske pojavnosti travmatičnih dogodkov v Sloveniji, ki je dala vpogled v družbeno pogojenost slovenskega okolja in s tem povezanih travm. Na podlagi omenjenih aktivnosti smo naredili smernice za zdravljenje travme.

Projekt je tako omogočil prvo poglobljeno študijo pogostosti travm v Sloveniji (v sedanjem in preteklem času) ter razvoj novih pripomočkov prepoznavanja travme ter oblikovanje smernic za zdravljenje travme, prirejenih za slovenski prostor.

Kljub temu, da v Sloveniji prepoznavamo resnost posledic travmatičnih doživetij, še vedno nimamo ustreznih, za slovenski prostor prirejenih diagnostičnih pripomočkov. Šele primerni diagnostični pripomočki bodo omogočili analizo in vpogled v realen obseg težav. Prepoznavanje težav pa je prva in nujna stopnja na poti k reševanju in zdravljenju travm. V širšem družbenem smislu je projekt tako prispeval k učinkovitejši skrbi za duševno zdravje Slovencev in posledično pozitivno učinkoval tudi na ekonomski razvoj in BDP države, saj se z boljšim duševnim zdravjem zvišuje zadovoljstvo in motivacija delavcev na delovnem mestu ter zmanjšuje odsotnost z delovnega procesa. S sodelovanjem partnerja iz gospodarstva in obeh visokošolskih zavodov je bil omogočen medsebojni prenos znanj, visokošolska zavoda sta vpeljala prožnejše oblike učenja in pridobivanja kompetenc študentov, ki neposredno odgovarjajo na potrebe družbe in gospodarstva. Eden izmed pomembnih učinkov pa je tudi opremljenost študentov z interdisciplinarnimi kompetencami in podjetniškimi izkušnjami, ki izboljšujejo njihove možnosti zaposlovanja. Tako je eden izmed posrednih rezultatov tudi zniževanje deleža brezposelnosti mladih.

4. Priloge:

- Slikovno gradivo: Priložite vsaj dve sliki npr. sliko končnega produkta, sliko študentov pri delu na projektu, sliko s sestankov ipd. Pri pošiljanju slik bodite pozorni, v kolikor gre za končni produkt, da bo zadoščeno zahtevam glede informiranja in obveščanja (ustrezni logotipi itd.).